



## Partner

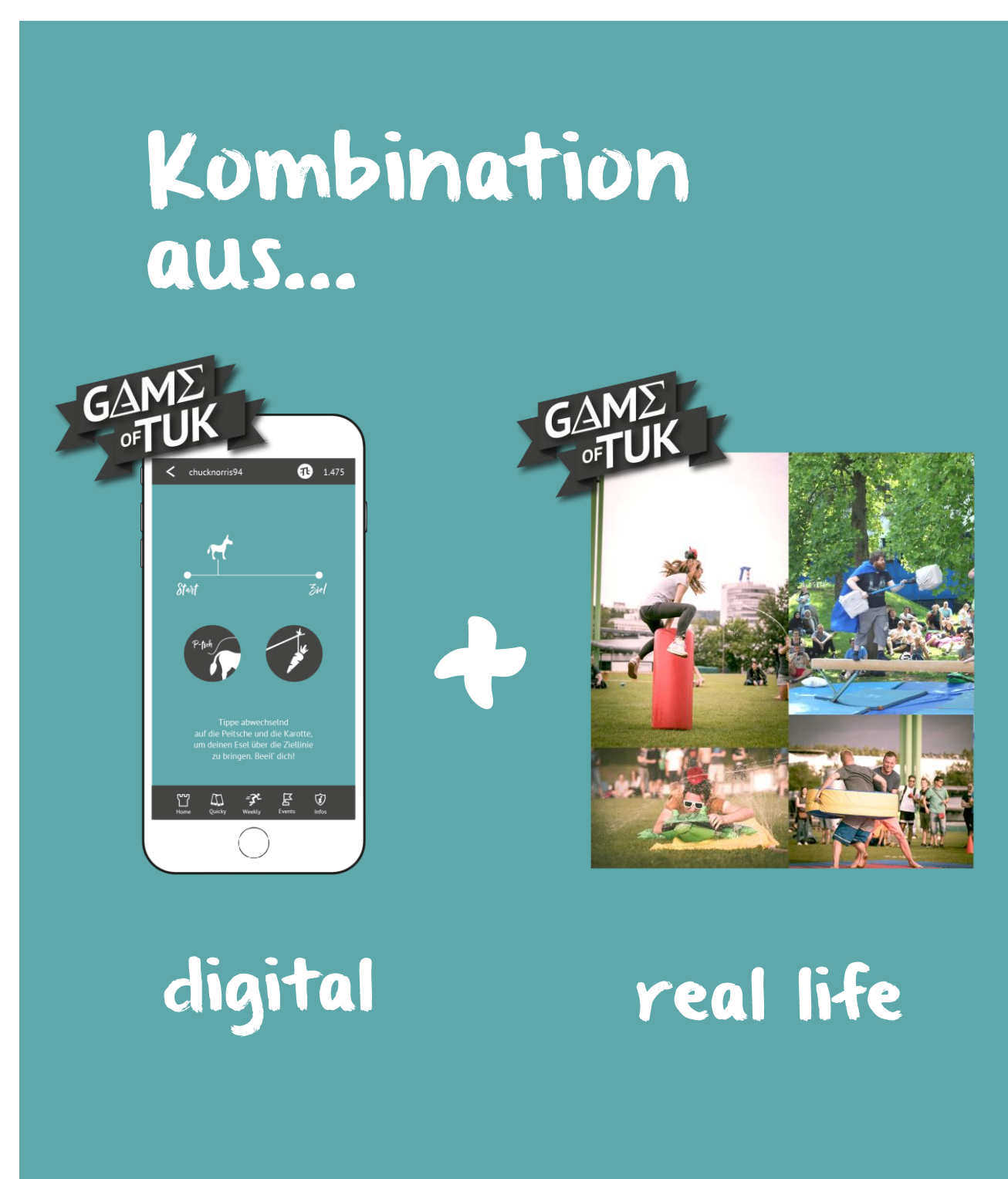


## Was ist „Game of TUK“ ?

**Game of TUK** ist ein app-basiertes Spiel für Studierende der TUK, welches mit Hilfe des Gamification-Ansatzes auf spielerische Art zu mehr Bewegung im Alltag motiviert. Entstanden aus der gemeinsamen Initiative „**Bewegt studieren – Studieren bewegt!**“ der TK und des Allgemeinen deutschen Hochschulsportverbands, stellt sich Game of TUK der großen Herausforderung, dem Problem des eher bewegungsarmen Alltags Studierender auf kreative Art zu begegnen.

Bei Game of TUK haben 2018 & 2019 insgesamt **2.800 Studierende** teilgenommen.

gefördert von:



### Spielen in Häusern

Eine eigens an der TUK entwickelte App verbindet digitales Spielen mit dem im echten Leben. Es steht nicht der Punktestand des Einzelnen im Vordergrund, sondern der Wettstreit zwischen den vier Häusern Delta, Lambda, Sigma und Omega. Die Zuordnung erfolgt über die Fachbereichszugehörigkeit der Studierenden. Die zwölf Fachbereiche der TUK sind sowohl über die Studierendenanzahl als auch über das Abschneiden beim Themenkomplex „körperliche Aktivität“ des jeweiligen Fachbereichs im University Health Report 2015 der TUK fair aufgeteilt.

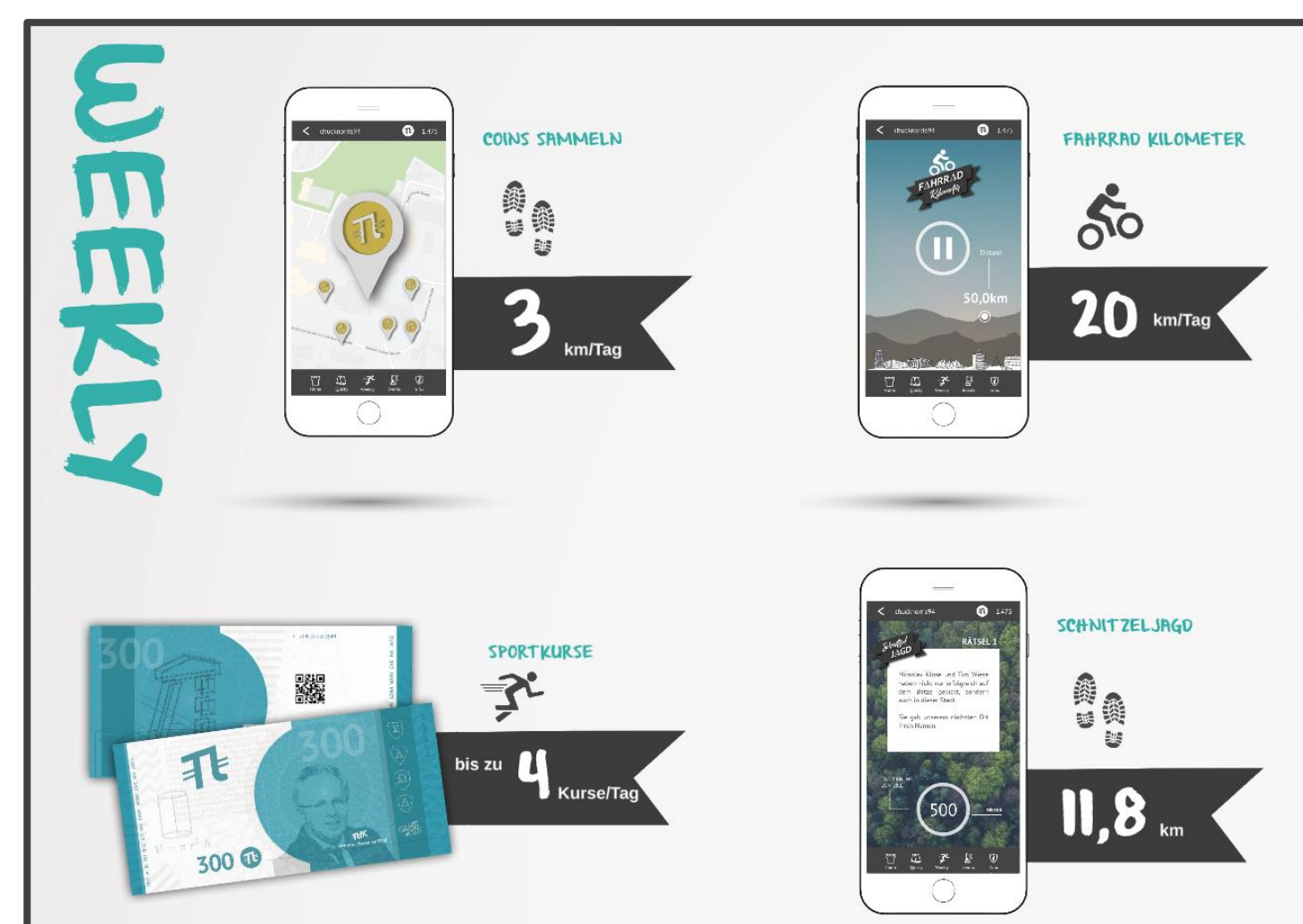
## Wie kann ich Punkte sammeln?



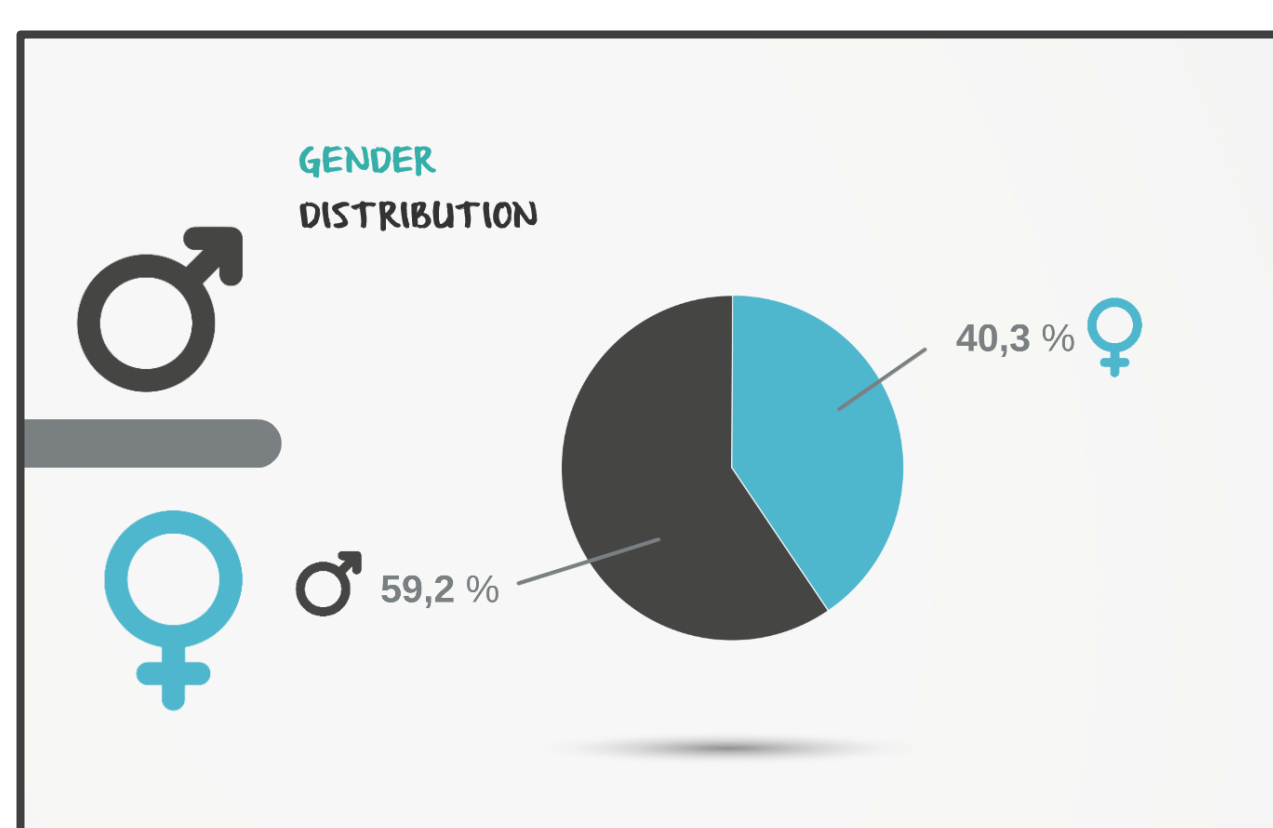
## Übersicht

Punkte können über 4 Wochen über kleine Minispiele in der App oder in großen Arena-Geschicklichkeitsspielen (Events) gegeneinander gesammelt werden. Die meisten Punkte gibt es jedoch bei den vier Wochenaufgaben „Weekly“, den eigentlichen Bewegungsaufgaben: Coin Collector (täglich sind virtuelle Coins auf dem Campus verteilt), Fahrradkilometer (pro 100 m Radfahren gibt es Punkte), Sportkurse (nach dem Kurs gibt es „Geldscheine“, die in der App eingelöst werden können) und Schnitzeljagd (mittels Rätseln erkunden die Studierenden den angrenzenden Pfälzer Wald).

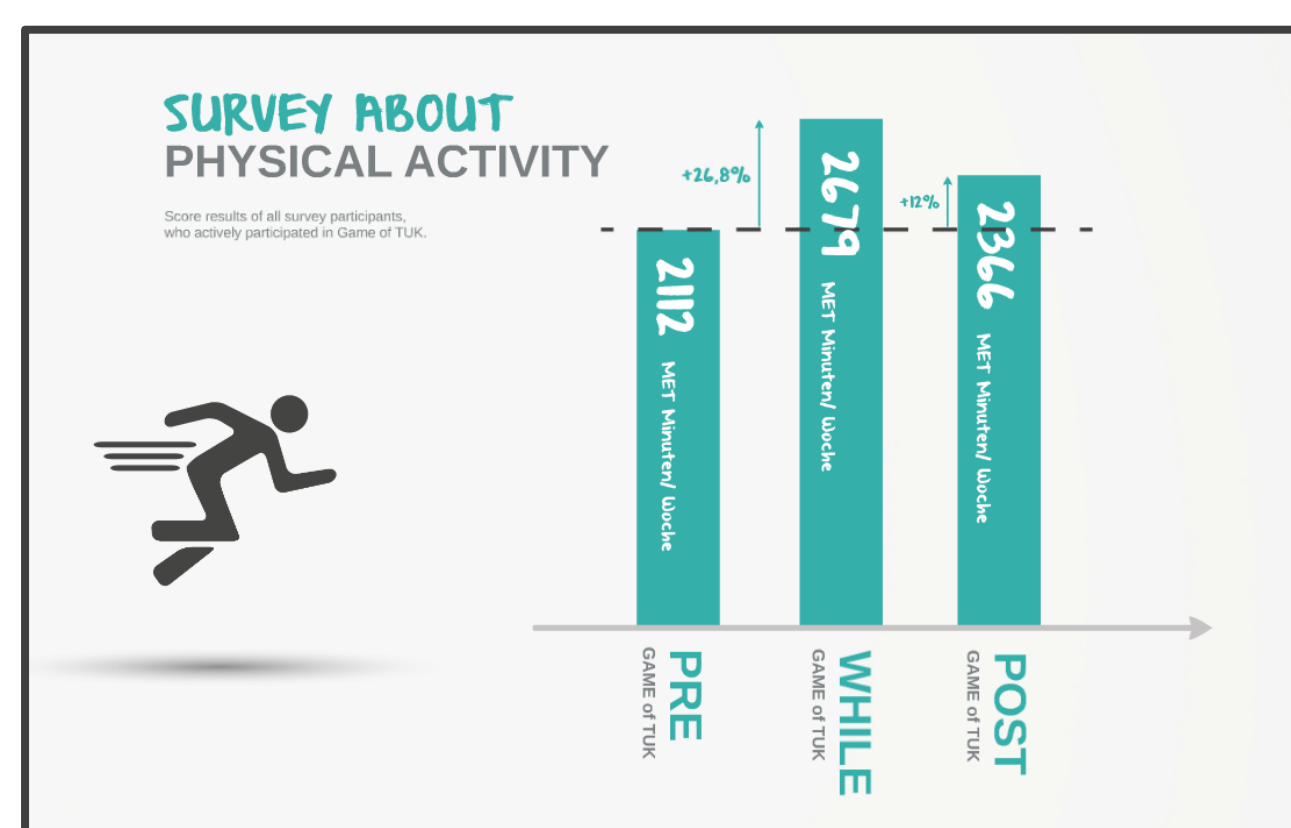
## Spielebenen



## War es bewegungsfördernd ?

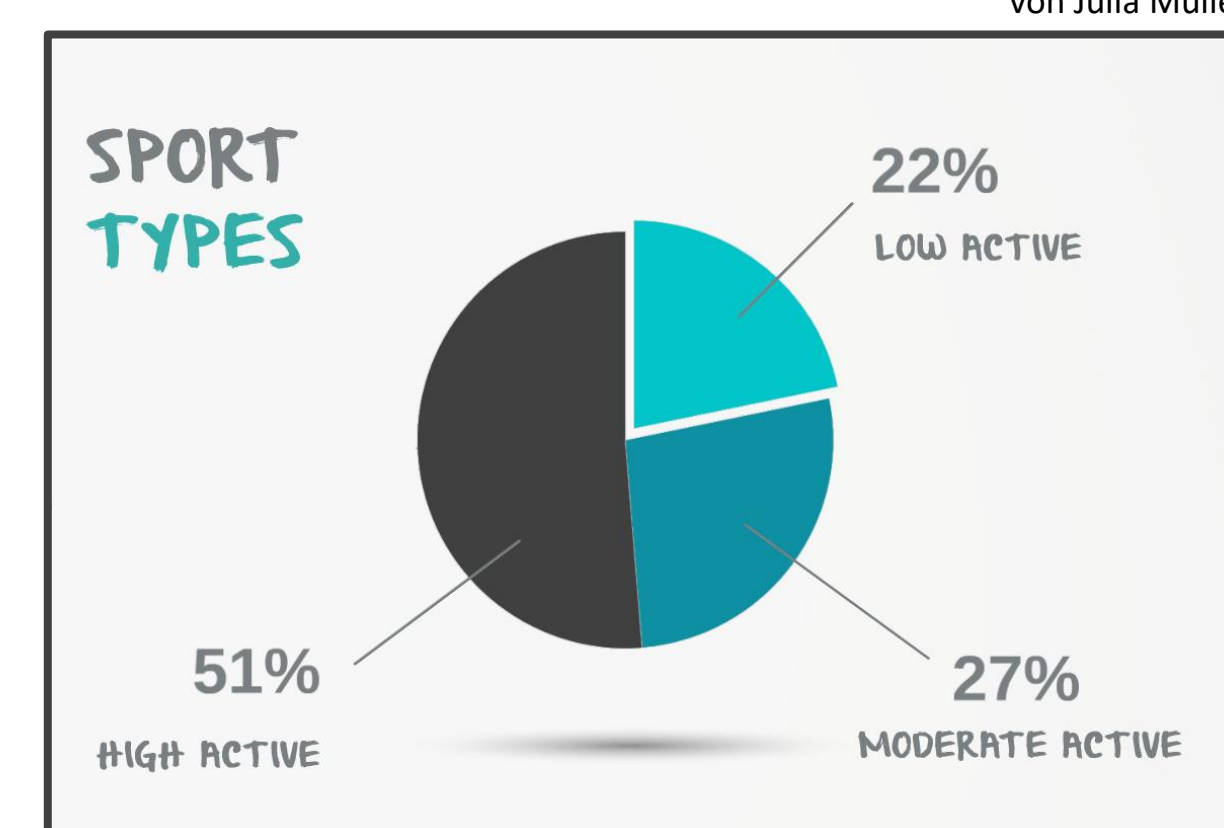


Geschlechterverteilung der Spielenden



Bewegungsaktivität der aktiv Spielenden, Angabe im Metabolischen Äquivalent (MET)

Daten aus der Masterarbeit „App gestützte digitale Bewegungsförderung im Setting Universität auf Basis des Gamification-Ansatzes“ von Julia Müller



Bewegungstypen-Verteilung



## Kontakt

Julia Müller  
0631 205 5655  
muell\_ju@rhrk.uni-kl.de